Мастерская

У тебя есть мастерская, достаточно просторная, чтобы в ней помещались все твои инструменты и/или припасы. Когда ты собираешься что-нибудь в ней смастерить, Распорядитель скажет, что тебе потребуется для завершения работы. Выбери и подчеркни три особенности, которыми обладает твоя мастерская.

Автомобильный подъёмник и инструменты, тёмная комната, парник с регулируемой средой, два или три умелых помощника, запас сырья, металлообрабатывающие станки, радиоаппаратура, испытательная зона, смертоносные мины-ловушки, библиотека старых книг, куча древних реликвий, устройства для фокусировки мистических энергий, магические охранные печати, медицинский блок, операционная комната, высокотехнологичные электронные устройства и компьютеры, продвинутая система наблюдения, кузница, научная лаборатория, портал в иное измерение.

Предметы, которые ты создаёшь в своей мастерской, неподвластны Распорядителю. Их нельзя уничтожить или вывести из игры без твоего согласия, даже если ты продал или передал их другим персонажам.

Другие ходы

Шансы/снаряжение

Заметки

Ветеран

Когда-то давно ты был важен — и по-настоящему опасен. Люди знали и обходили тебя стороной. Ты был силой, с которой приходилось считаться в этом городе. Но потом ты постарел или ослаб, а может, и то и другое сразу.

Драматические ходы

Ход инаковости

Когда ты сознательно отправляешься навстречу опасности, *прими инаковость.*

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — расскажи ему поучительную историю о своём прошлом. Выбери один вариант из приведённых далее.

- Вы оба получаете по *расходуемому козырю*.
- Ты получаешь *расходуемый козырь* +1, а партнёр −1 на один следующий *ход*.
- Получи один *шанс*. Ты можешь использовать его, чтобы *протянуть руку помощи* этому персонажу, какое бы расстояние вас ни разделяло.

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери персонажа, который унаследует его ***мастерскую*** и *ход* ***творческая натура.***

Инаковость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

☐ **Запас на чёрный день**: ты можешь *принять инаковость* и найти в своём имуществе нечто, как раз необходимое прямо сейчас, чтобы справиться с ситуацией.

☐ **Нестандартные методы**: когда ты «обрабатываешь» кого-то (живого или мёртвого) в своей мастерской, прими инаковость и прислушайся к голосу разума. При результате 10+ задай три вопроса из приведённого далее списка. При 7–9 — два вопроса.

- Какова твоя слабость?
- Что ты скрываешь?
- Чего ты боишься?
- Что ты такое на самом деле?
- Что ты задумал?

В случае провала всё равно задай один вопрос, однако кто-то из мира, к которому принадлежит цель, уже знает, чем ты тут занимаешься.

☐ **Попались, гады**: прими инаковость, чтобы прибыть к месту текущей сцены. Прими дополни тельный пункт инаковости, чтобы привести кого-то с собой.

☐ **Снова в деле**: выбери один ход и ход инаковости другого архетипа. Когда используешь эти ходы, прими инаковость.

Ветеран



Мир смертных

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)
Алехандро, Бартоломью, Бет, Данута, Джоанна, Джули, Дэвид, Кимико, Констанс, Лео, Махиндер, Мишель, Регис, Скайлер, Табита, Терри, Фрэнк, Хосе, Эмма, Якуб.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ________________________.
- Одежда: грязная одежда, повседневная одежда, деловой костюм, форменная одежда.

Манера держаться
(выбери одно)
Приятная, грубая, профессиональная, сдержанная.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь −1
- Сердце +1
- Разум +1
- Дух +0

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных +1
- Мир Ночи +0
- Мир Силы +0
- Мир Хаоса +0

Вопросы предыстории
- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Каким было твоё самое большое достижение в этом городе?
- Почему ты завязал?
- Чего ты отчаянно желаешь?

Имущество
- Квартира или укрытие в арендованном складе, приличная машина или пикап, смартфон, мастерская (см. на обратной стороне).
- Один предмет оружия самозащиты:
  - ☐ Беретта 9 мм (*урон 2, ближнее, шумное*).
  - ☐ Помповый дробовик (*урон 3, ближнее, шумное, грубое*).
  - ☐ Револьвер «Магнум» (*урон 3, ближнее, шумное, перезарядка*).

Долги
- Кто-то обращается к тебе за обучением или знаниями. Он *должен* тебе дважды.
- Ты уже какое-то время работаешь над большим заказом и почти закончил. Заказчик *должен* тебе.
- Кто-то прикрывает тебя от неприятностей. Ты *должен* ему дважды.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Мир Смертных ☐	Мир Ночи ☐	Мир Силы ☐	Мир Хаоса ☐

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:
- ☐ Разум +1 (макс. +3).
- ☐ Сердце +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Новый ход ветерана.
- ☐ Новый ход ветерана.
- ☐ Добавь ещё 2 особенности мастерской.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после 5-го повышения:
- ☐ +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- ☐ +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Безопасно уйти на покой.
- ☐ Сменить архетип.

УРОН　　БРОНЯ ☐

☐ Лёгкие ранения
☐ ☐ Тяжёлые ранения
☐ ☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона.* Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям,* — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

- ☐ Разбит (кровь −1)
- ☐ Угнетён (сердце −1)
- ☐ Ошеломлён (разум −1)
- ☐ Сломлен (дух −1)

ХОДЫ ВЕТЕРАНА

Ты получаешь этот ход сразу:

☑ **Старые друзья, старые долги**: когда ты в первый раз встречаешь второстепенного персонажа, то можешь вместо того, чтобы ***опознавать его***, заявить, что это твой давнишний приятель, после чего *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха старый знакомец предложит тебе услуги и помощь, даже если это грозит ему неприятностями. При 7–9 расскажи Распорядителю, за что ты *должен* этому человеку. В случае провала расскажи Распорядителю, почему твой старый приятель хочет тебя прикончить.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

☐ **С пушкой на поножовщину**: когда ты ***бросаешься в атаку*** на кого-то, резко обостряя ситуацию, прислушайся к голосу разума вместо того, чтобы слышать зов крови.

☐ **Староват я для этого**: когда ты оказываешься втянут в бой, который пытался предотвратить, ты получаешь *броню +1* и *постоянный козырь* (+1), пока не окажешься с остальными в безопасности.

☐ **Творческая натура**: когда ты создаёшь для кого-то что-то в своей мастерской, *прикоснись к миру*, которому принадлежит заказчик.

☐ **У меня есть план**: когда ты разрабатываешь план совместно с кем-то, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ получи три *шанса.* При 7–9 — два *шанса*. Пока все действуют согласно плану, ты можешь использовать эти *шансы*, чтобы выбирать из приведённых далее вариантов (один *шанс* за один вариант), вне зависимости от того, где находишься сам.
- Добавь +1 к результату чьего-нибудь броска (после того, как бросок уже сделан).
- Отмени весь *урон*, который кто-то получает от одиночной атаки.
- У всех, кто следует плану, имеется необходимое снаряжение.

В случае провала ты получаешь один *шанс*, но твой план будет нарушен в самый неподходящий момент.

☐ **Узы долга**: если кто-то *должен* тебе дважды или больше и ты ***протягиваешь ему руку помощи*** или ***встаёшь у него на пути***, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *погружаться в мир*, к которому принадлежит твой должник.

ДОЛГИ

ДРУГИЕ ХОДЫ

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Знающий

Большинство людей проживает свои жизни, не подозревая, какие силы таятся во тьме и что на самом деле скрывают тени. Лишь те, кому довелось узнать истинное лицо мира, находят в себе силы встать и сражаться за своих собратьев, взглянуть в глаза порождения мрака, что бродят по земле, и — при большой удаче — прожить ещё один день.

ДРАМАТИЧЕСКИЕ ХОДЫ

Ход инаковости

Прими инаковость, когда пренебрегаешь своим долгом защищать смертных от сверхъестественного.

Ход близости

Когда ты испытываешь близость — физическую или эмоциональную — с кем-то, кто не принадлежит к числу смертных, ты *принимаешь инаковость.*

Последний ход

Когда ты умираешь, каждый игрок должен выбрать, как твоя смерть повлияла на личность его персонажа. Если твоя гибель вдохновила персонажа, он избавляется от одного *уровня инаковости* (при наличии такового). Если твоя смерть была развращающим событием, персонаж немедленно получает *уровень инаковости*.

ИНАКОВОСТЬ



- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости.
- ☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
- ☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

ХОДЫ ИНАКОВОСТИ

- ☐ **Глаза на затылке:** если тебе угрожает нечто сверхъестественное, ты можешь *принять инаковость* и *избежать неприятностей*, как если бы ты получил результат 12+.
- ☐ **По уши увяз:** когда сверхъестественное существо пытается ***протянуть тебе руку помощи*** или ***встать на пути***, *прими инаковость*, что — бы увеличить или уменьшить результат его броска на 3.
- ☐ **Последнее средство:** выбери и запиши в свой буклет два *хода* архетипов, не относящихся к *миру Смертных*. Каждый раз, когда используешь эти *ходы*, *прими инаковость*.
- ☐ **Простить долги:** *прими инаковость,* чтобы ***отсрочить долг***, который ***взыскивает*** с тебя кто-то, не принадлежащий к числу *смертных*, как если бы ты получил результат 10+

ЩАНСЫ/СНАРЯЖЕНИЕ

Знающий



МИР СМЕРТНЫХ

Создание персонажа

Имя
(выбери одно)
Алиса, Вероника, Галина, Ганс, Дату, Девон, Джулиус, Ким, Кирстен, Клео, Коул, Кэм, Лаасия, Лара, Мигель, Рашид, Филип, Хаири, Энтони.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ______________________.
- Одежда: деловой костюм, повседневный костюм, неприметный наряд, форменная одежда.

Манера держаться
(выбери одно)
Агрессивная, приятная, параноидальная, беззаботная.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь −1
- Сердце +1
- Разум +1
- Дух +0

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных +1
- Мир Ночи +0
- Мир Силы +1
- Мир Хаоса −1

Вопросы предыстории
- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты узнал про сверхъестественное?
- Ради чего стоит спасать этот город?
- Какую тайну ты распутываешь сейчас?

Имущество
- Простая квартира, обычная машина, смартфон.
- Один предмет оружия самозащиты:
  ☐ Беретта 9 мм (*урон 2, ближнее, шумное*).
  ☐ Шокер (*оглушающее, рукопашное*).
  ☐ Короткоствольный револьвер (*урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, легко спрятать*).

Долги
- Кто-то поведал тебе свои секреты, и пока что ты никому о них не рассказывал. Доверившийся *должен* тебе дважды.
- Некто считает, что защищает тебя, но на самом деле скорее уж это ты защищаешь его. Вы *должны* друг другу.
- Ты порылся в чьем-то грязном белье, чтобы заставить его хозяина помочь тебе. Теперь ты *должен* ему.

Имя:

Внешность

Основные характеристики

Кровь	Сердце	Разум	Дух

Характеристики причастности

Мир Смертных	Мир Ночи	Мир Силы	Мир Хаоса
☐	☐	☐	☐

Повышения

Доступные сразу:
☐ Кровь +1 (макс. +3).
☐ Сердце +1 (макс. +3).
☐ Дух +1 (макс. +3).
☐ Разум +1 (макс. +3).
☐ Новый ход знающего.
☐ Новый ход знающего.
☐ Ход другого архетипа.
☐ Ход другого архетипа.
☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после 5-го повышения:
☐ +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
☐ +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
☐ Избавиться от шрама.
☐ Присоединиться к обществу стражей или возглавить его.
☐ Избавиться от уровня инаковости.
☐ Избавиться от уровня инаковости.
☐ Улучшить 3 общих хода.
☐ Улучшить 3 общих хода.
☐ Сменить архетип.

Урон — Броня ☐

☐ Лёгкие ранения
☐ ☐ Тяжёлые ранения
☐ ☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям*, — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

Шрамы

☐ Разбит (кровь −1)
☐ Угнетён (сердце −1)
☐ Ошеломлён (разум −1)
☐ Сломлен (дух −1)

Ходы знающего

Ты получаешь этот ход сразу:

☑ **Прикинуть шансы**: когда ты оцениваешь проблему, *прислушайся к голосу разума*. При результате 10+ получи три *шанса*. При 7–9 получи один *шанс*. Пока длится сцена, можешь использовать *шансы*, задавая Распорядителю по одному вопросу из приведённого списка за каждый.
- Как мне лучше всего проникнуть туда / выбраться оттуда?
- Кто (или что) здесь не тот (не то), кем (или чем) кажется?
- Что здесь недавно произошло?
- Что здесь является для меня самой большой опасностью?
- Чья это территория?

В случае провала ты вляпался. Распорядитель расскажет, во что именно.

Также ты выбираешь ещё два хода из приведённых ниже.

☐ **Меткий стрелок**: когда ты ***бросаешься в атаку*** с огнестрельным оружием, *прислушайся к голосу разума* вместо *зова крови*.

☐ **Крепкий орешек**: когда над головой начинают свистеть пули, ты получаешь +1 к *броне*.

☐ **Политически подкован**: когда ты пытаешься ***опознать незнакомца***, имеющего политический вес, вместо того, чтобы *погружаться в мир*, к которому он принадлежит, ты должен *прислушаться к голосу разума*. В случае успеха ты уже успел когда-то узнать опасный секрет о нём или его политических махинациях. При результате 10+ тебе даже вполне понятно, как эта информация поможет тебе надавить на цель; теперь у неё *долг* по отношению к тебе. Провал означает, что в прошлом ты успел облажаться, так что теперь цель держит тебя за горло и прекрасно знает, что ты пытался влезть не в своё дело.

☐ **Я знаю одного парня**: когда ты ***отправляешься на поиски*** или пытаешься ***опознать кого-то*** из *мира Смертных*, *прислушайся к голосу разума* вместо того, чтобы *погрузиться в мир Смертных*.

☐ **Я привёл друзей**: когда ты ***востребуешь долг*** с второстепенного персонажа, добавь в список ещё один вариант.
- Прикрыть тебе спину в опасной ситуации.

Долги

Уникальное оружие

Дистанционное

☐ Винтовка (*урон 2, дальнее, шумное*).
☐ Дробовик (*урон 2, ближнее, шумное, перезарядка, грубое*).
☐ Лук (*урон 2, ближнее / дальнее, перезарядка*).
☐ Пистолет (*урон 2, ближнее, шумное*).
☐ Пистолет-пулемёт (*урон 2, ближнее, по площади, шумное*).

Особенности
(выбери два для каждого предмета оружия)

- Автоматическое (+*очередь*).
- Антикварное / украшенное (+*ценность*).
- Благословлённое (+*освящённое*).
- Большое (+*1 урон*).
- Глушитель (–*шумное*).
- Оптика (+*дальнее* или +*1 урон по дальним целям*).
- Полуавтоматическое (–*перезарядка*).
- Серебро (+*серебро*).
- Увеличение мощности (+*1 урон*).
- Хладное железо (+*хладное железо*).

Рукопашное

☐ Древко (*урон 1, рукопашное*).
☐ Посох (*урон 1, рукопашное / ближнее*).
☐ Рукоять (*урон 1, рукопашное*).
☐ Цепь (*урон 1, рукопашное, по площади*).

Дополнения
(выбери два для каждого предмета оружия)

- Антикварное / украшенное (+*ценность*).
- Благословлённое (+*освящённое*).
- Длинное (+*ближнее*).
- Зачарованное (+*именное*).
- Знаменитое (+*репутация*).
- Клинок (+*1 урон*).
- Набалдашник (+*1 урон*).
- Потайное (+*легко спрятать*).
- Серебро (+*серебро*).
- Хладное железо (+*хладное железо*).

Твоё оружие

Заметки

Охотник

Целеустремлённый и бесстрашный охотник — это смертный, вышедший на тропу войны с окружающей его тьмой. Возможно, его специально обучали нести возмездие в ночи, или же он от рождения наделён особым даром защищать людей. Ноша охотника тяжела, и она из тех, что рано или поздно сломает кого угодно. Сколько ещё он сумеет выдержать, прежде чем сам станет одним из тех, на кого охотится?..

Драматические ходы

Ход инаковости

Если во время погони за сверхъестественным врагом ты ранил смертного, *прими инаковость.*

Ход близости

Когда ты испытываешь с кем-то близость — физическую или эмоциональную, — задай ему вопрос, на который он должен ответить честно. В свою очередь он также задаст тебе вопрос — ответь честно или *прими инаковость.*

Последний ход

Когда твой персонаж умирает или уходит Распорядителю, выбери одного из персонажей игроков и навсегда даруй ему один из имеющихся у тебя *ходов* ***охотника*** по своему выбору.

Инаковость ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости.
☐ Получить ход инаковости другого архетипа.
☐ Твой персонаж уходит Распорядителю. Он может вернуться в историю в качестве проблемы.

Ходы инаковости

☐ **Живучий тип:** выбери один из *миров. Прими инаковость* и получи +1 *брони* при взаимодействии с представителями этих *миров* до конца сцены.
☐ **Идеальный расчёт**: *прими инаковость,* чтобы стать участником текущей сцены. Прими ещё один *пункт инаковости,* чтобы появиться в выгодной позиции.
☐ **Один в поле воин**: если ты отвергаешь помощь и отправляешься навстречу опасности в одиночку, *прими инаковость* и на время сцены получи *улучшение ходов* ***броситься в атаку*** и ***выкрутиться***.
☐ **Я спасу тебя**: когда кто-то рядом с тобой вот-вот получит *урон*, ты можешь *принять инаковость* и получить *урон* вместо него.

Шансы/снаряжение

Охотник



Мир смертных

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Имя
(выбери одно)
Абимбола, Аманда, Анвар, Беатрис, Бьянка, Джейсон, Джессика, Ильяс, Кристофер, Маркус, Морико, Пол, Пэтти, Сара, Соломон, Сэмюэл, Сьюзан, Флако, Шон, Элора, Юджин.

Внешность
(выбери столько, сколько потребуется)
- Гендер: неопределимый пол, женственность, мужественность, вызывающе необычный.
- Типаж: азиатский, негроидный, европеоидный, испано-мексиканский, ближневосточный, присущий данной местности, ______________________.
- Одежда: камуфляжный костюм, повседневный наряд, одежда в тёмных тонах, грязная одежда.

Манера держаться
(выбери одно)
Расчётливая, отстранённая, дружелюбная, переменчивая.

Начальные основные характеристики
(добавь 1 к одной из позиций)
- Кровь +1
- Сердце +0
- Разум +1
- Дух −1

Начальные характеристики причастности
(добавь 1 к одной из позиций)
- Мир Смертных +1
- Мир Ночи +1
- Мир Силы +0
- Мир Хаоса −1

Вопросы предыстории
- Кто ты?
- Сколько ты уже в этом городе?
- Как ты стал охотником?

Твои жертвы
- На кого в основном ты охотишься?
- Каковы их сильные и слабые стороны?
- Какие ужасные вещи ты сотворил с собой ради того, чтобы драться с ними на равных?
- Как ты к ним относишься?

Имущество
- Дрянная квартира, пикап или маслкар, мобильный телефон.
- Три уникальных предмета оружия (см. на обратной стороне).

Долги
- Кто-то обеспечивает тебя снаряжением и расходными материалами. Ты *должен* ему дважды.
- Некто нанял тебя для защиты от чего-то крайне опасного. Теперь он *должен* тебе.
- Ты сохранил верность другу даже после того, как ваша дружба стала приносить тебе проблемы. Теперь он *должен* тебе.

ИМЯ:

ВНЕШНОСТЬ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кровь	Сердце	Разум	Дух

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИЧАСТНОСТИ

Мир Смертных ☐	Мир Ночи ☐	Мир Силы ☐	Мир Хаоса ☐

ПОВЫШЕНИЯ

Доступные сразу:
- ☐ Кровь +1 (макс. +3).
- ☐ Сердце +1 (макс. +3).
- ☐ Дух +1 (макс. +3).
- ☐ Новый ход охотника.
- ☐ Новый ход охотника.
- ☐ Новый ход охотника.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Ход другого архетипа.
- ☐ Смена принадлежности к миру.

Доступные после 5-го повышения:
- ☐ +1 к любой осн. хар-ке (макс. +3).
- ☐ +1 к любой хар-ке прич. (макс. +3).
- ☐ Избавиться от шрама.
- ☐ Получить мастерскую.
- ☐ Избавиться от уровня инаковости.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 3 общих хода.
- ☐ Улучшить 1 общий ход.
- ☐ Сменить архетип.

УРОН БРОНЯ ☐

☐ Лёгкие ранения
☐☐ Тяжёлые ранения
☐☐ Смертельные ранения

Когда твой персонаж получает *урон*, необходимо отметить количество полей *ранений*, равное значению полученного *урона*. Удаляя пометки из шкалы *урона*, ты всегда начинаешь с верхнего поля — того, что относится к *лёгким ранениям*, — потом приходит черёд *тяжёлых*, а за ними и *смертельных*. Как правило, ты исцеляешь одно *ранение* в день за счёт естественного выздоровления. Получив *урон*, ты всегда можешь избежать *ранений*, записав *шрам*.

ШРАМЫ

- ☐ Разбит (кровь −1)
- ☐ Угнетён (сердце −1)
- ☐ Ошеломлён (разум −1)
- ☐ Сломлен (дух −1)

ХОДЫ ОХОТНИКА

Выбери три

☐ **Безопасное место**: у тебя есть безопасное убежище, в которое ты всегда можешь забиться, чтобы переждать неприятности. Опиши его и добавь три элемента из приведённых ниже.
- ☐ Заряд взрывчатки на случай, если потребуется подорвать убежище.
- ☐ Недельный запас пищи и воды.
- ☐ Современная система наблюдения.
- ☐ Тюрьма для волшебных тварей.
- ☐ Укреплённые стены/окна/двери.

☐ **Весомый аргумент**: если ты ***убеждаешь второстепенного персонажа***, имея при себе оружие с уроном 2 или больше, ты можешь *услышать зов крови* вместо того, чтобы *следовать велению сердца*.

☐ **Воитель**: когда ты пытаешься ***выкрутиться*** во время охоты, *услышь зов крови* вместо того, чтобы *собираться с духом*.

☐ **Готов ко всему**: у тебя есть отличная оружейная, полная как древних, так и ультрасовременных образцов. Получи ещё один уникальный предмет оружия или добавь по одному дополнению к каждому из уже имеющихся.

☐ **Нам туда**: если ты уводишь людей от опасности, *услышь зов крови*. При результате 10+ вы всевыбираетесь без потерь. При 7–9 ты или кто-то из твоих подопечных (выбирать тебе) пострадал по пути. В случае провала спасаются все, кроме тебя: ты остаёшься последним, и путь наружу для тебя отрезан.

☐ **Смертоносный**: нанося *урон*, увеличь его на +1.

☐ **Я читал об этом**: повстречав сверхъестественное создание, *прислушайся к голосу разума*. В случае успеха Распорядитель сообщит тебе кое-что об этом существе и о том, как его убить. При результате 10+ задай Распорядителю уточняющий вопрос, на который он должен честно ответить. В случае провала твоя попытка распознать, что за тварь перед тобой, приводит к ошибке; Распорядитель сообщит тебе подробности.

ДОЛГИ

ДРУГИЕ ХОДЫ